

JOGOS POLARES QUARTETO POLAR - ÁRTICO

Sobre o jogo: O “Quarteto Polar - Ártico” é um jogo de cartas, que apresenta 8 animais, seus respectivos hábitos alimentares, suas distribuições pelo globo e curiosidades sobre as espécies. É uma excelente introdução ou revisão ao tema de cadeias alimentares do Ártico, já que relaciona e exemplifica o que cada animal consome. Além disso, mostra e torna mais fácil a visualização de onde o animal está distribuído, contribuindo para que o ensino sobre a biogeografia se torne mais concreto. Este jogo também pode ser utilizado junto com o jogo “Quarteto Polar - Antártica”, que é bastante semelhante, podendo misturar as cartas, ou organizar de modo que parte dos estudantes utilize um dos jogos e parte utilize o outro, promovendo uma troca de informações ao final. Dessa forma, a composição da fauna e a distribuição dos animais do Ártico e do Antártico ficam evidenciadas de forma comparativa.



Foto: Sonia Regina Grötzner



JOGOS POLARES

QUARTETO POLAR - ÁRTICO

REGRAS

Número de participantes: 2 – 4 jogadores.

Materiais:

- 32 cartas (8 quartetos).

Obs.: Cada quarteto é composto por 4 cartas, contendo as mesmas informações sobre um determinado animal da Ártico, porém, em cada carta de um quarteto está em destaque (tamanho maior) um dos seguintes aspectos: imagem do animal com nome popular e científico, imagem e nome científico do alimento principal, mapa da distribuição geográfica e texto com curiosidades a respeito desse animal. Como são 8 quartetos, tem-se ao todo, informações sobre 8 animais. Caso opte-se por juntar as cartas deste jogo com as do “Quarteto Polar - Antártica”, tem-se o dobro de cartas, podendo aumentar o número de jogadores.

Objetivo do jogo: Reunir as quatro cartas com as informações do mesmo animal, formando um quarteto. Formar o maior número de quartetos.

Como jogar:

- **Início do jogo:** As 32 cartas devem ser embaralhadas e distribuídas até que todo participante tenha 4 cartas em mãos. As demais cartas ficam viradas para baixo e formam um monte de compra. Sorteia-se ou escolhe-se quem será o primeiro jogador.
- **Compra e descarte:** O primeiro jogador deve comprar uma carta do monte e em seguida descartar outra carta, deixando-a virada para cima em outro monte, o monte de descarte, de modo que sempre tenha 4 cartas nas mãos.
- A partida prossegue em sentido horário a partir do primeiro jogador.
- Os jogadores seguintes devem comprar uma carta de algum dos dois montes. Se houver uma carta que lhe interesse no monte de descarte (conteúdo das cartas é visível), ele pode pegar. Senão, pode comprar do monte de compra (conteúdo das cartas não é visível)
- Em seguida, o jogador deve descartar uma carta no monte de descarte, deixando-a visível para os demais.



- **Formação dos quartetos:** Sempre que um jogador formar um quarteto, deve comunicar aos demais e ler em voz alta as informações das cartas. Em seguida, deve deixar as cartas viradas para cima na mesa e pegar outras 4 cartas do monte de compra.
- As jogadas continuam enquanto for possível. Quando as cartas do monte de compra acabarem, o monte de descarte deve ser embaralhado e colocado no lugar do monte de compra.
- **Término do jogo:** Ganha quem conseguir formar mais quartetos ao final do jogo.

© **Autores:**

Alessandra da Conceição Zanin
Suelen Zontta Kiem
Andre Olivotto Agostinis
Lucas Paulo Biscaia Fernandes
Fernanda Sant'Anna do Espírito Santo
Sandra Freiburger Affonso
Flavia Sant'Anna Rios

Habilidades da BNCC trabalhadas:

(EF04CI04) Analisar e construir cadeias alimentares simples, reconhecendo a posição ocupada pelos seres vivos nessas cadeias e o papel do Sol como fonte primária de energia na produção de alimentos.